

## **Praktikum nr 5**

### **Eesmärk:**

Omandada praktiline oskus kodeerida objektiklasside omadusi, seoseid ning klassidevahelisi pärimisreegleid.

### **Ülesanne 1:**

- Tutvuda näitega 1 (“Looma- ja taimeliikide omadused”), mis on toodud praktikumi lisas olevas prologi failis “Praktikum\_5\_Klassid.pl”
- täiendage seda uute klasside, omaduste ja pärimisreeglitega.

### **Ülesanne 2:**

Tutvuda näitega 2 (“Geomeetriliste kujundite omadused”), mis on toodud praktikumi lisas olevas prologi failis “Praktikum\_5\_Klassid.pl”.

Looge uus geomeetrilise kujundi kalass “Kolmnurk” ja täiendage seda uute omaduste ja pärimisreeglitega.

### **Ülesanne 3:**

Programmeerige kolmiksuhte “söök(Kes, Mida, Millal)” tuvastamise reegel eeldades, et kolmiksuhte kehtib eksemplaride vahel ka juhul, kui see kehtib nende eksemplaride esivanemklasside vahel.

Näiteks päring:

?- söök(rebane, kana, 02.00).

on tõene, kui rebane on röövloom, kana on loomne toit ja röövloomad söövad reeglina öösel.